Serious RISUS

Ларс Эрик Ларсен (lel@gmx.net), 2003г.

Это расширение правил, основанное на базовых правилах Ризус (это бесплатная легкая комедийная ролевая игра за авторством Самуэля Джона Росса). "Серьезный Ризус" включает в себя набор рекомендаций для игры в серьезные сеттинги.

Хотя Ризус в первоначальном виде ориентирован на игры в юмористических сеттингах (и можете не сомневаться, я люблю дурашливую природу оригинального Ризуса), он отлично подходит для серьезных игр, если применить несколько настроек. Конечно, никакого глубокого моделирования не получится, но Ризус позволит вам делать самое главное – играть, а не копаться в увесистой пачке книг с правилами. Мне очень нравиться отсутствие всех этих необъятных списков навыков. Раз, два – и персонаж готов к действию.

"Серьезный Ризус" написан по мотивам моей секции дополнений правил "Лакомые Кусочки" и попал в список рекомендаций тематических рассылок "Risus Mailing List"/"RisusTalk Mailing List".

В серьезной игре не следует использовать "Накачку Клише" и "Прикольные Кости". "Зацепки" и "Квента" являются обязательными для каждого игрока. Эти моменты описаны в оригинальном Ризусе.

Три формы конфликта

В оригинальных правилах используется три формы разрешения конфликта (атаки по противнику или действия, требующего успеха):

1. Уровень Сложности (УС)

УС нужен для проверки успешности действий Игроков. Он используется, когда противник не может повлиять на результат вашей атаки. Например, снайпер, стреляющий в ничего не подозревающего человека. Нужно просто перебросить на своих костях сложность, заданную Ведущим.

2. Конфликт Одного Действия (КОД)

Двухсторонний *противопоставленный* *(в оригинале симметричный, но мне кажется так будет лучше)* конфликт является неотъемлемой частью оригинального Ризуса. Он есть и в "Серьезном Ризусе", но я еще выделяю конфликт типа "один атакует, другой защищается".

КОД не требует от участников *противопоставленных* действий, как в борьбе за нож на полу. КОД используется, когда затяжной схватки не будет. Противник не отвечает на ваши атаки, только обороняется: один персонаж пытается атаковать, второй всеми силами стремится выйти из конфликта или свести повреждения к минимуму. Например, стрельба по противнику, который пытается добраться до укрытия.

3. Схватка

Используется для затяжного конфликта, когда противник маневрирует и бьет в ответ. Примером может служить перестрелка. Смотрите раздел "Расширенные правила боя" для более детальной обработки схваток.

Доработки

При игре по серьезным сеттингам, есть смысл присмотреться к нескольким доработкам:

1. Малая разница между уровнями клише

Для сглаживания роста силы между уровнями клише, я использую альтернативный вариант подсчета очков в противопоставляемых бросках. Я использую "Наибольшую Кость", опциональный метод, упомянутый С. Джоном Россом в сообщении №1095 на Risus ML.

Наибольшая кость

Вместо того, чтобы складывать все очки, выпавшие на костях в Конфликте Одного Действия или Схватке, участники сравнивают только высший результат, помноженный на количество его выпадений. Это значит, что если Злобный Панк(5) атакует с результатами "5/4/4/4/1", его итоговое количество очков, используемое для боя, будет 5 (высший результат выпал лишь один раз). Если же Раздраженный Панк(3) отвечает атакой с результатами "4/4/1", его итоговое количество очков равно 8 (пара четверок). Раздражённый Панк победил.

Это правило хорошо сочетается с правилом "Градуированного Ущерба".

2. Все клише должны быть сопоставимы

В юмористических сеттингах уровень 4 это всегда уровень 4, независимо от клише. Это соответствует юмористическому стилю. Так, между силой клише "Дистрофичный Страшненький Дурачок (4)" и "Богоподобное Надсущество, Поедающие Вселенные на Завтрак (4)" нет никакой разницы.

В серьезных сеттингах содержание клише должно быть принято во внимание. Чтобы выразить разницу между разными клише, я использую простой способ "Сравнение клише" и даю "Бонусные Кости".

Сравнение клише

Я стараюсь делать противопоставляемые клише сопоставимыми, как бы сводя их к общему знаменателю и давая бонусные кости за различия. Смысл такой: отбрасываем от клише все, что можно (все лишние прилагательные, различную экипировку, иногда даже понижая количество костей в клише) пока клише не станет "голым", как призывник на медкомиссии. Затем каждому отброшенному компоненту присваивается кость и компонент возвращается обратно.

Для примера "Стрелок из Подразделения Дельта(4)" против "Стрелка(3)":

"Стрелок из Подразделения Дельта(4)" можно разбить на: "Стрелок(4)" и "Член Подразделения Дельта(2)".

Так, при использовании клише "Стрелок из Подразделения Дельта(4)" против обычного "Стрелка(3)" игрок кидает шесть костей (но получает повреждения по четырем костям клише). Значение бонуса, конечно, выбирает Ведущий.

А как быть, если появляется "Партизан(3)"? Если вы хотите выделить, что Партизан не имеет боевой подготовки, то нужно выделить более низкий общий знаменатель, и тогда "Стрелок из Подразделения Дельта(4)" разобьется на

Вооруженный Гражданский(4), Солдат(+1) и Член Подразделения Дельта(+2)

Так что "Стрелок из Подразделения Дельта(4)" будит иметь 4+3 бонусные кости против "Партизана(3)".

Бонусные кости

Что-то помогает или мешает персонажу? Используйте Бонусные Кости.

Бонус всегда должен быть положительным, независимо от того, чей ход и у кого преимущество. Недостаток для вашего персонажа означает, что противник будет

бросать больше костей, даже если сейчас ваш ход. Не надо уменьшать количество костей в вашем броске, лучше дайте другим кинуть больше.

Если вы стреляете по бегущему врагу, он получает бонус к защите, потому что в движущуюся цель сложнее попасть. Когда же наступает ход противника, вы получаете бонус защиты, потому что на бегу сложнее стрелять. Хотя бонус вызван его бегом, он не бросает меньше костей, вместо этого вы бросаете больше.

Очень часто рельеф местности дает Бонусные Кости, в зависимости от того кто занимает господствующую высоту, замаскирован или находиться в укрытии.

Важно заметить, что повреждения, которые вы получили, вычитают кости только из клише (а не из клише + бонусные кости. Кости клише выражают вашу выносливость, а сумма клише и Бонусных Костей - вашу силу.

3. Повреждение больше одного кубика

В некоторых ситуациях, таких как стрельба, я использую альтернативный метод подсчета ущерба от успешной атаки. Использование "Градуированного Ущерба" означает, что жертва рискует потерять больше одной кости (трех при использовании неподходящих клише) в зависимости от степени успешности атаки.

Градуированный Ущерб

Вы можете использовать правило "Градуированного Ущерба" для вычисления урона в зависимости от успешности атаки следующим образом:

1. атака больше защиты: урон равен одной кости;
2. атака больше удвоенной защиты: урон 1д6 костей.

"Градуированный Ущерб", на самом деле, просто пример использования более широко термина "Исключительных бросков" в противопоставленных конфликтах.

4. Исключительные броски как степень градации успеха

При использовании механики разрешения задач, независимо от того играю ли я по правилам оригинального Ризуса, или "Серьезного Ризуса", я использую "исключительные броски", чтобы показать степень успешности.

Исключительные броски

В противопоставленных конфликтах я использую модель, показанную в разделе "Градуированного Ущерба". Для бросков с УС я выбираю три границы успеха:

- Граница между катастрофой и просто провалом;
- Граница между провалом и успехом;
- Граница между успехом и фантастическим успехом.

В некоторых случаях я выбираю первую и третью границу, основываясь на здравом смысле. Иногда я выбираю их, основываясь на количестве брошенных костей по следующей формуле:

- УС(провал)=2*N
- УС(фантастический успех)=5*N+1

N - количество брошенных костей.

Например, бросая три кости против Уровня Сложности 10:

*УС(провал)=2*3=6*

*УС(фантастический успех)=5*3+1=16*

Таким образом, 3-5 означают катастрофу, 6-9 будут провалом, 10-15 — успех, а 16-18 будет фантастическим успехом. Что означает катастрофа или фантастический успех в той или иной ситуации, зависит от решения Ведущего.

Расширенные правила боя

Это другой вариант Схватки, предназначенный для боевых сцен, если вы хотите сделать бой более детальным. Придерживайтесь обычных правил боя для не особо важных схваток, чтобы сохранить динамичность, а расширенные правила приберегите для более "важных" боев.

В этом варианте боевых правил используется инициатива для вычисления порядка действий персонажей в бою, персонаж с большей инициативой атакует первым и может реагировать на действия противника.

Фазы Расширенного Боя:

1. Расчет инициативы.

2. Боевые раунды

   2.1 Заявки

   2.2 Действия

Фаза 1: Инициатива

Инициатива определяется броском костей подходящего клише. Персонаж с большим результатам выигрывает. Если результаты равны, пусть игроки перебросят кости. Если количество сражающихся больше двух, то инициатива идет от высокого броска к более низкому.

Для поддержания простоты, инициатива определяется один раз для всего боя, но большие битвы можно разбить на несколько маленьких, чтобы поддерживать динамику.

Для особых случаев, таких как засады, инициатива автоматически переходит к нападающим, но "индивидуальная" инициатива для членов сторон все равно должна быть определена.

Фаза 2.1. Заявки

В обратном порядке инициативы (от низшей к высшей) игроки объявляют свои действия на следующие 10-15 секунд. Движение, стрельба, метание, разоружение, оказание медицинской помощи или любые другие действия и части действий, которые умещаются в данный отрезок времени, разрешены.

Игроки с большей инициативой знают, что будут делать медленные участники боя и могут строить свою тактику, основываясь на этом знании.

Фаза 2.2. Действия

В порядке инициативы (от высшей к низшей), игроки пытаются выполнить заявленные действия. Вычисляется результат действия, урон. Если бой не закончен, начинается следующий боевой раунд.

Техника

Транспортные Средства и Техника дают клише брони и оружейные Бонусные Кости за каждую боевую систему (грубо говоря, за каждую пушку) транспортного средства.

Конечно, вы можете описать все более детально, отдельным клише для брони, для каждого оружия, скорости, маневренности. Можете даже разделить броню на лобовую, бортовую и кормовую. Но это же Ризус, зачем так заморачиваться, если это не нужно? Если

Ведущий достаточно изобретателен, чтобы вознаградить Игрока за атаку по гусеницам или кормовой броне танка, то эта сверхдетализация будет только мешать.

При стрельбе из техники, персонаж-наводчик, должен использовать любое клише, подходящие под вооружение транспортного средства плюс Бонусные Кости за используемое оружие. Получаемые повреждения принимают на себя кости транспортного средства. Когда они иссякнут, транспорт считается поврежденным и повреждения получает уже сам персонаж.

В качестве варианта: транспортное средство с его экипажем можно рассматривать как "команду" (смотрите правила оригинального Ризуса), предоставляя Игрокам выбор того, кто именно из членов этой "команды" получит повреждение при атаке.

Броня

Броня дает клише брони. Личная защита, такая как бронежилет, броня транспортного средства или броня бункера в котором вы укрываетесь, работает сходным образом. Сначала получает повреждения броня, пока не растратит все кости в своем клише, затем урон будет получать персонаж, которого эта броня защищала.

В качестве варианта: броню и персонажа можно объединить в команду (это описано в базовых правилах Ризуса). Этот подход дает персонажу, использующему броню, возможность выбора, кто именно, он или броня получит повреждение от очередной атаки.

URL: www.cumberlandgames.com
Risus is S. John Ross' trademark for his Anything RPG.
Переводчик: Иван Тарасов ака Aldarin (enblaze@freemail.ru)
Правка и корректура: Wizzard Rick (wizzardrick@gmail.com)
Нескучная вёрстка: am_(anmcarrow@gmail.com)